## ACCIONES DURANTE LA PARTIDA

- Reservar el Orden de Turno.
- Desbloquear Espacios de Lente.
- Obtener un Objetivo.
- Navegación.
- Exploración.
- Academia.
- Correspondencia.
- Entregar Especímenes.
- Estudiar Especímenes del Museo.
- Establecer un Campamento.
- Avanzar en el Indicador de la Teoría de la Evolución.
- Obtener puntos de victoria.
- Obtener Monedas.
- Obtener una ficha de Conocimiento Temporal.
- Gastar la cantidad indicada de Tiempo.
- Obtener la cantidad indicada de Tiempo.

## DISTINCIONES

- Esta acción de Exploración te permite mover una posición más.
- Esta acción de Navegación te permite mover una posición más.
- Esta acción de Correspondencia te permite colocar un Sello Postal adicional.
- Llevas a cabo una acción de la Academia adicional.
- Obtienes 2 Monedas.
- Obtienes la recompensa de un espacio en el que el Explorador o Barco no se haya detenido.
- Puedes colocar Sellos Postales en varios Sobres.
- El coste de todas las acciones de la Academia se reduce en 1 Moneda.
- Obtienes 3 puntos de victoria.

## ACCIONES DE OBJETIVO

- Cada penalización por quedar rezagado respecto al HMS pasa a ser de 2 puntos de victoria como máximo.
- La penalización por colocar trabajadores se reduce en 1 Moneda.
- Colocas 1 Sello de Lacre Especial (morado) sin coste.
- Obtienes puntos de victoria al final de la partida.
- Durante el recuento final de puntos, añades un libro al multiplicador del Marcador de la Teoría de la Evolución.
- Investigas un Espécimen cualquiera que esté en la misma ruta que tu Explorador.
- Dejas de pagar los costes de los pergaminos de la Academia.
- Vuelves a obtener la recompensa de una Tienda ya colocada.
- Desbloqueas a tu quinto trabajador.

## TABLERO PRINCIPAL

- La cinta dorada otorga puntos al primero que la cruza.
- La cinta plateada permite colocar un nuevo Explorador en la Ruta Terrestre indicada.
- La cinta plateada permite colocar un nuevo Barco en la Ruta Oceánica indicada.
- Llevas a cabo una Aventura Terrestre.
- Llevas a cabo una Aventura Oceánica.
- Para el primer jugador que llegue a esta posición.
- Para todos los jugadores.

## ICONOS MODIFICADORES

- Representa un descuento total para esa acción en particular.
- No pagas Moneda alguna por cumplir con todos los pasos de esa acción en particular.
- Indica el número de veces que se puede llevar a cabo la acción correspondiente durante el presente turno.
- Repites la acción que se indica y que se ha llevado a cabo ya antes.
- El efecto correspondiente se aplica durante el resto de la partida.
- Esta acción se obtiene una vez terminada la partida, durante el recuento final de puntos.
- La acción o bonificación correspondiente se lleva a cabo de inmediato.
- Recoges la recompensa correspondiente de una de las islas que contenga un Explorador de tu color.

## OBJETIVOS

- Tener el número y color indicados de Sellos de Lacre.
- Tener el número y tipo indicados de Especímenes.
- Tener el número y forma indicados de Especímenes.
- Tener al menos 8 Monedas.
- Tener el indicador de la Teoría de la Evolución en la posición indicada del marcador o más adelante.
- Tener el número indicado de Tiendas colocadas en Campamento.
- Tener tu Barco en la misma posición que el HMS Beagle o más adelante.
- Tener el número indicado de fichas de Conocimiento Temporal.
- Tener al menos el número indicado de puntos de victoria en el marcador del tablero principal.
- Tener el número indicado de fichas de Aventura Terrestre o Aventura Oceánica.
- Tener 1 o más cartas de Tripulación superadas.
- Tener tu ficha de Tiempo en una posición igual o superior a la del número indicado.
- Tener un Explorador en la Ruta Terrestre indicada.
- Tener un Explorador al final de cualquier Ruta Terrestre.
- Tener al menos una distinción de plata o de oro.
- Tener vacíos al menos el número indicado de pilas de Sellos Postales vacíos en tu tablero personal.
- Tener colocadas el número indicado de fichas de lente de los jugadores en el tablero principal.

# DARWIN'S JOURNEY

## HOJA DE AYUDA

## LOSETAS DE ACCIÓN ESPECIAL

### JUEGO BASE

**1** Envías al Museo uno de tus Especímenes que ya se haya enviado antes.
**2** Avanzas tres posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución.
**3** Gastas 1 ficha de Conocimiento Temporal para obtener 7 Monedas o 7 puntos.
**4** Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal y 3 Monedas.
**5** Colocas un Explorador inactivo al principio de una Ruta Terrestre en la que aún no estés.
**6** Llevas a cabo todas las acciones correspondientes a un espacio bloqueado.
**7** Colocas un Sello de Lacre Especial (morado) en la posición para trabajadores disponible situada más a la izquierda, y lo haces sin pagar ninguna Moneda.
**8** Llevas a cabo una acción de Desbloquear Espacios de Lente sin gastar Monedas.
**9** Investigas un Espécimen cualquiera que no tienes todavía.
**10** Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 2 y una acción de Navegación de valor 2, en el orden que quieras.
**11** Colocas tu siguiente tienda en cualquier Campamento disponible, con el coste y la recompensa correspondientes.
**12** Obtienes un Objetivo y, a continuación, superas de inmediato cualquiera de tus Objetivos sin necesidad de cumplir con los requisitos.

### EXPANSION FIRELAND

**F1** Obtienes 3 unidades de Tiempo.
**F2** Obtienes 2 unidades de Tiempo. Todos los rivales gastan 1 unidad de Tiempo.
**F3** Llevas a cabo una Aventura Oceánica sin gastar Tiempo.
**F4** Llevas a cabo una Aventura Terrestre sin gastar Tiempo.
**F5** Obtienes 1 ficha de Tiempo Relativo, que anula todas las penalizaciones por Tiempo durante esta ronda. Todos los rivales gastan 1 unidad de Tiempo.
**F6** Llevas a cabo una acción de Exploración o Navegación de valor 4. Puedes mover un máximo de 2 Exploradores o Barcos.
**F7** Eliges una loseta de Correspondencia y obtienes su recompensa superior.
**F8** Colocas 1 Sello Postal en cada uno de hasta 3 Sobres diferentes.
**F9** Puedes hacer una acción de Exploración usando 2 Exploradores y una acción de Navegación usando 2 Barcos.

### MINIEXPANSIÓN SCENARIOS

**B1** Obtienes 2 Monedas por cada Espécimen investigado, hasta un máximo de 10.
**B2** Obtienes 2 puntos de victoria por cada Tienda que hayas colocado en un Campamento.
**B3** Gastas 1 ficha de Conocimiento Temporal para superar cualquier carta de Tripulación que no hayas superado.

### MINIEXPANSIÓN PIRATES

**P1** Obtienes 2 Monedas y colocas el Barco Pirata en la Región Oceánica que elijas.

### MINIEXPANSIÓN DARWIN WORKER

**D1** Si está disponible, obtienes a Darwin el trabajador durante una ronda. De cara a los requisitos, tendrá 6 Sellos de Lacre Especiales (morados) y activará todas las distinciones de oro y de plata.

## OBJETIVOS DEL BEAGLE

### JUEGO BASE

**1** Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Amarillo.
**2** Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Rojo.
**3** Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Verde.
**4** Obtienes 4 puntos por cada Sello de Lacre Azul.
**5** Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Reptil.
**6** Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Planta.
**7** Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Ave.
**8** Obtienes 6 puntos por cada Espécimen de Fósil.
**9** Obtienes 8 puntos por cada montón de Sellos Postales vacío.
**10** Obtienes 5 puntos por cada espacio que hayas desbloqueado.
**11** Obtienes 3 puntos por cada Objetivo que hayas superado.
**12** Obtienes 4 puntos por cada Tienda que hayas colocado en un Campamento.

### EXPANSION FIRELAND

**F1** Obtienes 6 puntos por cada ficha de Aventura Oceánica.
**F2** Obtienes 4 puntos por cada ficha de Aventura Terrestre.
**F3** Obtienes puntos equivalentes al doble del número de tu posición en el Marcador de Tiempo.

### MINIEXPANSIÓN SCENARIOS

**B1** Obtienes 2 puntos por cada Espécimen que hayas investigado.
**B2** Obtienes 2 puntos por cada Sello de Lacre.
**B3** Obtienes 8 puntos por cada distinción de plata.
**B4** Obtienes 2 puntos por cada icono de libro en el que hayas caído o que hayas sobrepasado en el Marcador de la Teoría de la Evolución.

## LOSETAS DE CORRESPONDENCIA

### JUEGO BASE

**1** **1.º:** Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal y 2 Monedas. | **2.º:** Obtienes 2 Monedas.
**2** **1.º:** Obtienes 4 Monedas. | **2.º:** Obtienes 2 Monedas.
**3** **1.º:** Avanzas dos posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución. | **2.º:** Avanzas una posición tu indicador de la Teoría de la Evolución.
**4** **1.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 2. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración de valor 1.
**5** **1.º:** Llevas a cabo una acción de Navegación de valor 2. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Navegación de valor 1.
**6** **1.º:** Llevas a cabo una acción de Academia pagando 2 Monedas menos. | **2.º:** Llevas a cabo una acción de Academia.
**7** **1.º:** Obtienes 4 puntos de victoria. | **2.º:** Obtienes 2 puntos de victoria.
**8** **1.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración **y** una acción de Navegación, en el orden que quieras. **2.º:** Llevas a cabo una acción de Exploración **o** una acción de Navegación.

### EXPANSIÓN FIRELAND

**F1** **1.º:** Obtienes 2 unidades de Tiempo. | **2.º:** Obtienes 1 unidad de Tiempo.
**F2** **1.º:** Obtienes 2 Monedas. Además, todos los rivales gastan 1 unidad de Tiempo. | **2.º:** Obtienes 2 Monedas.

## CARTAS DE TRIPULACIÓN

### JUEGO BASE

**1** Obtienes 8 Monedas.
**2** Llevas a cabo una o dos acciones de Exploración de valor 2.
**3** Avanzas cinco posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución.
**4** Colocas un Explorador inactivo al principio de una Ruta Insular en la que aún no estés.
**5** Llevas a cabo una acción de Habilitar Espacio de Lente sin gastar Monedas.
**6** Colocas un máximo de 4 Sellos Postales en uno o varios Sobres que elijas.
**7** Llevas a cabo las acciones que indique cualquier carta de Tripulación no superada de cualquier jugador.
**8** Mueves tu Barco a la posición en la que se encuentre el HMS Beagle.
**9** Llevas a cabo todas las acciones correspondientes a una posición inhabilitada.
**10** Colocas tu siguiente Tienda en cualquier Campamento disponible, con el coste y la recompensa correspondientes.
**11** Colocas un Sello de Lacre Especial (morado) en la posición para trabajadores disponible situada más a la izquierda. No pagas ninguna Moneda por hacerlo.
**12** Investigas un Espécimen cualquiera que no tengas todavía.
**13** Obtienes 2 fichas de Conocimiento Temporal y 3 puntos de victoria.
**14** Obtienes 8 puntos de victoria.
**15** Obtienes un Objetivo y, luego, supera de inmediato cualquiera de tus Objetivos sin necesidad de cumplir con los requisitos.
**16** Avanzas dos posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución y obtén una ficha de Conocimiento Temporal y 3 Monedas.

### EXPANSIÓN FIRELAND

**F1** Obtienes 2 unidades de Tiempo, una ficha de Conocimiento Temporal y 3 puntos de victoria.
**F2** Llevas a cabo una Aventura Oceánica y obtienes 2 unidades de Tiempo.
**F3** Obtienes 4 unidades de Tiempo.
**F4** Llevas a cabo una Aventura Terrestre y obtienes 2 unidades de Tiempo.

### MINIEXPANSIÓN SCENARIOS

**B1** Obtienes cualquier recompensa de una posición de Campamento en la que ya hubieras colocado una Tienda. Hacerlo no tiene ningún coste. Obtienes además 1 ficha de Conocimiento Temporal.
**B2** Llevas a cabo una acción de Navegación de valor 5.
**B3** Llevas a cabo una acción de la Academia sin pagar ninguna Moneda y obtienes además 3 puntos de victoria.
**B4** Avanzas dos posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución y obtienes además 5 Monedas.

### MINIEXPANSIÓN PIRATES

**P1** Llevas a cabo una o dos acciones de Estudiar Especímenes del Museo.
**P2** Devuelves uno de los trabajadores que hayas colocado a cualquier espacio vacío para trabajadores de tu tablero personal.
**P3** Obtienes hasta dos Objetivos del montón de descartes.
**P4** Obtienes la recompensa de cualquier Campamento sin necesidad de pagar el coste. No necesitas tener una Tienda en el Campamento que elijas.

### MINIEXPANSIÓN DARWIN WORKER

**D1** Si está disponible, obtienes a Darwin el trabajador durante una ronda. De cara a los requisitos, tendrá 6 Sellos de Lacre Especiales (morados) y activará todas las distinciones de oro y de plata.

## LOSETAS DE PENALIZACIÓN POR TIEMPO

### EXPANSIÓN FIRELAND

**F1** Colocas 1 Sello Postal menos en cada acción de Correspondencia.
**F2** El movimiento máximo de cada acción de Navegación se reduce en 1.
**F3** El movimiento máximo de cada acción de Exploración se reduce en 1.
**F4** Cada acción de la Academia cuesta 1 Moneda adicional.
**F5** Avanzas una posición menos en el Marcador de la Teoría de la Evolución por cada acción de Enviar Espécimen.
**F6** Cada acción de Enviar Espécimen cuesta 2 Monedas adicionales.
**F7** La penalización por posición ocupada se incrementa en 2 Monedas.
**F8** Cada objetivo superado te obliga a perder 2 puntos de victoria.

## MINIEXPANSIÓN ANIMAL COMPANION

**1** Obtienes 3 Monedas adicionales durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de Correspondencia de valor 2.
**2** Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal adicional durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de la Academia.
**3** Avanzas 3 posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de Navegación de valor 2.
**4** Obtienes 3 Monedas adicionales durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de Exploración de valor 1.
**5** Avanzas tres posiciones tu indicador de la Teoría de la Evolución durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de Correspondencia de valor 1 **y** otra de Navegación del mismo valor, en el orden que quieras.
**6** Obtienes 1 ficha de Conocimiento Temporal adicional durante la preparación. Descartarla te permite llevar a cabo una acción de Enviar Espécimen.

## MINIEXPANSIÓN GREAT SHIP

**GS1** **Solo se usa con la expansión Fireland.** Coloca en ella hasta 3 fichas de Aventura para duplicar la recompensa de la Aventura correspondiente.
**GS2** Al superar una carta de Tripulación, obtienes su recompensa dos veces.
**GS3** Obtienes la recompensa indicada cada vez que investigues el 2.º, 3.er o 4.º Espécimen del mismo tipo.
**GS4** Puedes colocar un trabajador en una posición inhabilitada gastando una ficha de Conocimiento Temporal. El trabajador deberá cumplir todos los requisitos en cuanto a Sellos de Lacre.
**GS5** Si tu Barco cae en la misma posición en la que se encuentre el HMS Beagle o la sobrepasa, podrás llevar a cabo una de las acciones indicadas.
**GS6** Tras colocar una Tienda, puedes llevar a cabo una acción de Enviar Espécimen.
**GS7** Cuando se determine quién tiene la mayoría de la Correspondencia, solo descartas 1 Sello Postal de cada Sobre.
**GS8** El valor de todas tus acciones de Exploración se reduce en 1. Cualquier recompensa que obtienes mediante una acción de Exploración y se indique en esta carta se duplica.
**GS9** Coloca tus fichas de Lente Personal en los espacios indicados durante la preparación. Cuando habilites una, elige la ficha que quieras y obtendrás la recompensa que se indica en ese espacio.
**GS10** **Solo se usa con la expansión Fireland.** Cada vez que obtienes cualquier cantidad de Tiempo, también obtienes 1 unidad adicional.
**GS11** Cuando tu Barco sobrepasa a cualquier otro, obtienes la recompensa que se indica en función del número de jugadores.